

Библиографический список

1. Фролов В. В., Овчарова А. Ж. Феномен города: ценностно-смысловой аспект // Вестник МГОУ. Серия «Философские науки». – 2012. № 2. С. 25–30.
2. Халаева Л.А. Социально-философский анализ города как среды обитания // Философия и общество. – 2011. № 6. – URL: www.socionauki.ru/journal/articles/131877 (дата обращения 5.12.2020).
3. Харви Д. Право на город // Логос, 2008. – № 3 (66). – С. 80–94. URL: http://www.intelros.ru/pdf/logos_03_2008/04.pdf (дата обращения 07.12.2020).
4. Лефевр А. Производство пространства / Пер. с фр. Ирина Стаф. – М.: Strelka Press, 2015. – 432 с.
5. Согомонов А. Справедливый город. Как возможна новая философия города / Эхо Москвы, май 2018 <https://echo.msk.ru/blog/sagomonovalex/2202120-echo/> (дата обращения 15.12.2020).
6. Трубина Е. Г. Рассказанное Я: отпечатки голоса – Екатеринбург, УрГУ, 2002. – 127 с.

ГРНТИ 15.31.31

УДК 004.358

Е. Е. Тебякина

ВА МТО им. генерала армии А. В. Хрулева, г. Санкт-Петербург

Е. Е. Tebyakina

*MEI of Logistics named after General
of the Army A. V. Khrulyov, Saint-Petersburg*

И. В. Кириченко

ВА МТО им. генерала армии А. В. Хрулева, г. Санкт-Петербург

I. V. Kirichenko

*MEI of Logistics named after General
of the Army A. V. Khrulyov, Saint-Petersburg*

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ: ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ И РЕАЛЬНОСТЬ ВИРТУАЛЬНОГО COMPUTER GAMES: VIRTUAL REALITY AND REALITY OF VIRTUAL

В статье анализируется роль компьютерных игр в пространстве современной культуры. Отмечается возрастающая роль компьютерных игр на массовое сознание. Анализируется феномен киберспорта. Выявляются особенности и опасности, связанные с использованием виртуальной реальности и сращением виртуального и реального миров и их взаимовлиянием. Рассматривается механизм формирования психологической игровой зависимости.

The article analyzes the role of computer games in the space of modern culture. The increasing role of computer games for the mass consciousness is noted. The phenomenon of e-sports is analyzed. The features and dangers associated with the use of virtual reality and the fusion of the virtual and real worlds and their mutual influence are revealed. The mechanism of the formation of psychological game addiction is considered

Ключевые слова: компьютерные игры, массовое сознание, киберспорт, геймификация, зависимость, виртуальная среда.

Key words: computer games, mass consciousness, e-sports, gamification, addiction, virtual environment.

Компьютерные игры прочно вошли в жизнь современного человека. Перекочивая с экранов аркадных автоматов на компьютеры и смартфоны, они оказывают огромное влияние на массовое сознание, формируя поведенческие привычки, психологическую зависимость, стереотипы мышления, характерные как для индивидуального, так и для общественного сознания.

В ходе исследования были использованы компаративистский метод, метод обобщения, общелогические методы (анализ, синтез), герменевтический метод анализа материала.

Геймификация настолько укоренилась в повседневную жизнь, что многие общественные явления уже не воспринимаются иначе, чем через призму виртуального пространства игры. Сюжетами для компьютерных игр становятся реальные исторические события (сражения, войны, факты и т. д.), которые переосмысливаются в контексте игрового мира. Кроме того, высокий коммерческий потенциал имеет и внутриигровая реклама какого-либо события или бренда, поскольку её ежедневно могут увидеть миллионы пользователей, играющих в многопользовательскую он-лайн игру. Компьютерные игры широко представлены в медийном пространстве и даже имеют собственную национальную премию The Game Awards (так, например, по итогам 2020 г. The Game Awards насчитывала 26 номинаций, среди которых «Игра года» – The Last of Us: Part II; «Самая ожидаемая игра» – Elden Ring; «Лучший экшен» – Hades; «Лучший симулятор или стратегия» – Microsoft Flight Simulator; «Лучшая мобильная игра» – Among Us; «Лучшая киберспортивная игра» – League of Legends и многие другие) [1].

В контексте новых технологий даже спортивные игры получают своё новое воплощение в киберспорте. В своей основе он представляет такой вид соревновательной деятельности, в котором игроки действуют в виртуальном пространстве на основе правил и стратегий конкретной компьютерной игры, используя свои навыки и умения для того, чтобы одержать победу. Также участие в спортивном состязании не требует наличие строго определённого пространства (стадиона или спортивного зала), так как достаточно только компьютера с мощным процессором, мышки и клавиатуры – и можно играть, не покидая пределов собственной комнаты. Вдобавок

и тренировки не требуют ни специального оборудования, ни специальной подготовки или физической формы, и потому этот вид спорта становится доступным для лиц с ограниченными возможностями здоровья, а киберспортивные успехи достигаются значительно легче, по сравнению с годами тренировок в стандартных спортивных дисциплинах. Нельзя не отметить, что киберспорт, равно как и любая спортивная дисциплина, формирует ряд навыков, которые будут необходимы человеку во всё расширяющемся виртуальном пространстве. Как отмечают исследователи: «Киберспорт способствует развитию не только интеллектуальных способностей личности, но и физических. Здесь под физическими способностями следует понимать не только непосредственно силовые или скоростные характеристики человеческого организма, но и психофизиологические, такие как восприятие, внимание, эмоционально-волевая и психомоторная реакции, оперативное мышление, уровень развития органов чувств» [2, с 132]. Благодаря этим и многим другим качествам киберспорт обретает стремительную популярность и привлекательность. Кроме того, киберспортивные состязания привлекают большие аудитории и болельщиков, а огромные призовые фонды являются дополнительным стимулом для участия всё новых и новых игроков. Это даёт мощный толчок для развития кибериндустрии и привлечению новых инвестиций как для разработки новых типов игр, которые в будущем могут стать полем для проведения спортивных кибертурниров, так и для проведения киберспортивных соревнований, благодаря возможностям рекламы, а также для вкладывания денег в сопутствующие киберспортивным состязаниям товары (лицензионные копии игр, мерч – продукция с определённой символикой, например, игры или мероприятия, от аглийского «merchandise» – «товары, продукция»). Учитывая стремительные темпы роста, можно предположить, что через несколько лет киберспорт станет традиционным видом спорта.

Одной из проблем, связанных как с киберспортивной индустрией, так и рынком компьютерных игр в целом, является сильное психологическое влияние компьютерных игр на массовое сознание, связанное с внедрением идей равенства и толерантности. В последние годы идея толерантности в индустрии игр растет и становится болезненной темой для обсуждения СМИ и киберспортсменов. Компания, выпускающая новый трейлер к игре, дает возможность ЛГБТ сообществу выразить свое недовольство по поводу отсутствия сильных женских персонажей или участие темнокожего населения в качестве второстепенных героев [3]. Однако внедрение подобных стереотипов в массовое сознание отрицательно сказывается на формировании национальной идентичности, которая начинает формироваться под влиянием чужеродных ценностей и запретов.

Ещё одной из типичных проблем, связанных с компьютерными играми, является формирование игровой зависимости. При погружении в стимулирующую визуальную среду, где требуется быстрая реакция

и обработка большого количества информации, работает оперативная память, в то время как в долговременной памяти почти ничего не откладывается. Высокая когнитивная нагрузка делает нас рассеянными, неспособными отличить важное от второстепенного. Всплывающие окна с рекламой и гиперссылками затуманивают мозг, уже не способный определить, на что кликать и нужна ли нам эта информация вообще. Неудивительно, что, погружившись в игровую индустрию, подростки прогуливают школу, а мужчины забывают про важные деловые встречи.

В компьютерных играх можно стать главным героем, совсем не рискуя оказаться убитым или банкротом. Они предлагают виртуальные награды через определенный этап, проходя один уровень за другим, ты можешь получить награды или новые улучшения. Поэтому игры – мир острых и азартных ощущений, повторяющихся действий, которые моментально приносят желаемый успех (достижение нового уровня в игре, получение навыка или увеличение статуса), которые не так просто достижимы в реальной жизни, а поскольку действия, за которыми следует поощрение, хочется повторять многократно, особенно если мера поощрения возрастает, то виртуальный мир становится куда реальнее и желаннее мира действительного. Некоторые игры запрограммированы на эпизодическое получение призов в процессе прохождения игры. Но это все та же бихевиористская техника «подкормка – выключатель», где награда появляется время от времени, чтобы сохранить интерес игрока. Наказание в виде штрафов (например, когда у тебя забирают в «ратных трудах» заработанное оружие) – еще один способ держать игрока под контролем, чтобы он оттачивал навыки и не повторял прежних ошибок [4, с. 107–108].

Сегодня производители игр нанимают лучших дизайнеров и самых именитых композиторов, поэтому их продукция не уступает, а даже превосходит по зрелищности голливудские фильмы. Самые популярные темы в играх и в кино – это машины, спорт и война. Только в игре ты полностью воплощаешь свои возможности. Если геймерам что-то не нравится в правилах игры, они прибегают к использованию специальных программ, называемых «читами», для получения преимущества на более высоком уровне, что дает абсолютное ощущение контроля над положением. Масштабная и социальная игра World of Warcraft поощряет игрока по мере увеличения уровня в игре у персонажа, давая ему возможность к обширному виду арсенала оружия и навыкам. Игрок осознает, что игру можно остановить и продолжить, когда захочет, это и делает виртуальный мир более привлекательным, вытесняя из головы проблемы реальной жизни или предлагая их более простое разрешение в играх, тем самым формируя зависимость. Кроме того, постоянное наблюдение сцен жестокости притупляет порог чувственного восприятия этих явлений.

Тем не менее, нельзя говорить об исключительно негативном характере игрового мира. Следует упомянуть и о положительных качествах игры,

особенно характерных, например, для военной сферы, так как в современной армии крайне важна роль симуляторов, беспилотников для сохранения людских ресурсов, а значит и людей, которые смогут этими аппаратами управлять и быстрее обучаться – и здесь как раз и можно задействовать геймеров, поскольку виртуальный мир и мир симуляции им более знаком и понятен, чем обычным не-игрокам (например пилотам реальных военных самолётов сложнее обучиться пилотированию беспилотников, чем геймерам). Также необходимо отметить, что в вооружённых силах иностранных государств компьютерные игры довольно широко применяются в боевой учебе и для морально-психологической закалки военнослужащих. Они не только способны создавать реалистичные образы вероятного противника, его тактические приёмы, но и способны воссоздать многомерную и реалистичную картину современного боя, а также отрабатывать тактику ведения боевых действий и, тем самым, готовить военнослужащих к действиям в любых природно-географических условиях. Компьютерные игры могут также служить психологическим приёмом, позволяющим снимать стресс у военнослужащих, участвующих в военных действиях.

Подводя итоги, следует заметить, что несмотря на разноплановость оценки компьютерных игр как в негативном, так и в позитивном ключе, их влияние на массовое сознание, психологические и когнитивные функции в массе своей огромно и будет только возрастать со временем. Поэтому современному человеку не остаётся иного выхода, как только приспособиться к условиям нового, виртуального мира и научиться благополучно жить в нём, не испытывая проблем с психологической зависимостью или же найти эффективные способы борьбы с ней.

Библиографический список

1. The Game Awards [сайт]//URL: <https://thegameawards.com/> [Загл. с экрана]. (дата обращения 18.12.2020).
2. Тарасенко В.А. Киберспорт как новое социальное явление в России // Социальная политика и социология. – 2018. – Т. 17. № 4 (129). С. 130–138.
3. Толерантность в игровой сфере [Электронный ресурс] // URL: <https://stopgame.ru/blogs/topic/80734> [Загл. с экрана]. (дата обращения 15.12.2020).
4. Зимбардо Ф., Коломбе Н. Мужчина в отрыве; Пер. с англ. – М. : Альпина Пабlishер, 2017. – 343 с.